

Adriane Silvério Neto

i

INVENÇÕES DE ARQUITETURA –
UMA ANÁLISE DE *INSTANT CITY*
COMO PROPOSTA EXPERIMENTAL
ARQUITETÔNICA

pós-
052

RESUMO

Este trabalho investiga como a linguagem arquitetônica foi abordada em *Instant City*, de Archigram. Foram utilizadas, como fundamentação do tema, a teorização e a aplicação dos textos de Umberto Eco (principalmente *Estrutura Ausente*), a fim de compreender como se determinam a proposição projetual e as estruturas arquitetônicas nesse projeto, especialmente no que se refere à relação entre percepção espacial, o papel do projeto para a representação de suas proposições e a linguagem arquitetônica nos anos 1960. Para tanto, o projeto e o desenho serão abordados como tema de investigação e linguagem arquitetônica, analisando-se os interesses de seus criadores. Acreditamos que houve, pelo grupo, uma interpretação da arquitetura fragmentada em objetos e um valor atribuído ao projeto como proposição final para *Instant City*.

PALAVRAS-CHAVE

Instant City. Proposição. Projeto. Estruturas arquitetônicas. Participação.

DOI: [HTTP://DX.DOI.ORG/10.11606/ISSN.2317-2762.v23i4p52-75](http://dx.doi.org/10.11606/ISSN.2317-2762.v23i4p52-75)

PÓS V.23 N.41 • SÃO PAULO • DEZEMBRO 2016

INVENCIONES ARQUITECTÓNICAS
– UN ANÁLISIS DE INSTANT CITY
COMO PROPUESTA
ARQUITECTÓNICA
EXPERIMENTAL

INVENTIONS IN
ARCHITECTURE – AN
ANALYSIS OF INSTANT CITY AS
AN EXPERIMENTAL
ARCHITECTURAL PROPOSAL

pós- | 053

RESUMEN

Este trabajo investiga sobre como el lenguaje arquitectónico fue abordado en *Instant City*, de Archigram. Se utilizan, como fundamentación del tema, la teorización y la aplicación de textos de Umberto Eco (principalmente el texto *La Estructura Ausente*) a fin de comprender como se determinan la proposición proyectual y las estructuras arquitectónicas en este proyecto, especialmente con respecto a la relación entre percepción espacial, el role del proyecto para la representación de sus preposiciones y el lenguaje arquitectónico en los años 1960. Al efecto, se abordan el proyecto y el dibujo como tema de investigación y lenguaje arquitectónico, analizando los intereses de sus creadores. Creemos que hubo una interpretación de arquitectura fragmentada en objetos y un valor atribuido al proyecto como proposición final para *Instant City*.

PALABRAS CLAVE

Instant City. Proposición. Proyecto. Estructura arquitectónicas. Participación.

ABSTRACT

This work investigates how the architectural approach was developed in *Instant City*, Archigram. It was used as a basis for the theme, the theory and application of Umberto Eco's texts – mainly *Absent Structure*, with the intention of understanding how the projectual proposal and also the architectonic structure are determined, especially regarding the relationship between the spatial perception, the role of the project for the representation of its proposals and the architectonic approach in the 1960s, for both, the design and the project will be addressed as the subject of research and architectonic approach, analyzing the interests of their creators. We believe that, there had been an interpretation by the group, of the architecture fragmented in objects and a value assigned to the project as a final proposition to *Instant City*.

KEYWORDS

Instant City. Proposition. Project. Architectural structures. Participation.

ARCHIGRAM E OS ANOS 1960

No início dos anos 1960, num contexto em que emergem pensamentos e processos com forças renovadas e acirradas entre os mundos industrial e pós-industrial, com pensadores influenciados por uma análise científica e filosófica de vanguarda, procurava-se desvendar o universo das relações entre arte, arquitetura, ciência, estética, tecnologia e comunicação, construindo-se pesquisas que abordavam temas de forma transdisciplinar. Começaram a aparecer os artistas interessados em expandir a pintura, a escultura e o filme para o espaço arquitetônico na mesma medida em que os arquitetos se deixaram permear nas artes visuais. Essas infiltrações arte-arquitetura mobilizaram muitas instituições, como museus e fundações, e o próprio caráter da pintura, da escultura e da arquitetura, que passaram a debater conceitos como imaterialidade, flexibilidade, versatilidade, reciclagem, interatividade e interface, o que acaba por reforçar a sensação de incertezas para a própria arquitetura e artes. Esse é um dos ambientes londrinos infiltrados pelo Grupo Archigram.

Pode-se dizer que o grupo inicia, através de seus projetos, uma série de questionamentos sobre a arquitetura vigente e propõe uma reflexão sobre novos parâmetros para a arquitetura, resgatando-a de seu estado passivo e estático e permitindo uma maior interação com o “usuário”. Apesar de seus méritos em dar forma física à esses questionamentos, muitos teóricos ainda acreditam que Archigram¹ não tenha dado contribuições no plano teórico. Esses questionamentos evoluem à medida que suas obras caminham da megaestrutura para a ‘desmaterialização’ da própria arquitetura, a partir de um entendimento da relação entre homem, tecnologia e natureza. Na fase final do grupo, arquitetura é objeto segregado que intermedia essa relação.

O grupo desenvolveu suas explorações projetuais amparado no progresso tecnológico e sob uma perspectiva utópica, de cunho experimental e especulativo, que pretendiam ampliar seus discursos. Mas suas intenções não deixam de se relacionar com o contexto social e tecnológico existente, familiar à uma economia industrializada, em torno de uma arquitetura descartável e concebida como artigo de consumo para, a partir daí, reconhecer suas possíveis consequências para a própria arquitetura. Reconheceu que a cidade “...como lugar do espaço público, enfrenta transformações; e neste quadro, a demarcação construída do espaço tende a converter-se em consequência, e os fluxos, de qualquer natureza, em princípio.” (CABRAL, 2001, p. 211-212). De certa forma, o espaço torna-se performático, resultado de ações produzidas pelo corpo e por novos componentes arquitetônicos: não mais paredes, piso e teto, e sim redes de transmissão, aparelhos eletrônicos (audiovisuais) infláveis e tendas que são instalados e desinstalados instantaneamente. Isso poderia ter levantado o questionamento sobre ser instalação e não arquitetura.

Os integrantes, Peter Cook (Southend, 1936), Ron Herron (Londres, 1930-1994), David Greene (Nottingham, 1937), Michael Webb (Hendley, 1937), Dennis Crompton (Blakpool, 1935) e Warren Chalk (Londres, 1927-1987), decidiram reinventar a cidade e os conceitos do que era morar e utilizaram a arquitetura como ferramenta para uma cidade de interação, empatia e conectividade; uma cidade que deveria ser entendida como um organismo vivo e com o compromisso de acompanhar as mudanças tecnológicas.

Cushicle e Suitaloon de Webb, Ideas Circus de Cook, Instant City de Cook, Crompton e Herron, ou noções como Piped Environment de Crompton ou a “floresta cibernética” de David Greene vão examinando a relação do homem com a tecnologia em situações cada vez mais efêmeras, transitórias e híbridas, apontando para uma progressiva desmaterialização e fragmentação da arquitetura na natureza e na paisagem, e um questionamento dos limites entre arquitetura e tecnologia. (CABRAL, 2001, p. 8).

Seguindo a influência da era espacial, tão atual nos anos 1960, Michael Webb desenvolve o projeto *Cushicle*, um módulo de sobrevivência individual completo, portátil e estruturado em equipamentos eletrônicos, em um invólucro inflável. Como uma extensão do corpo, *Cushicle*, foi elaborado com flexibilidade e pequenas dimensões para o ser humano carregar e acoplar à outras estruturas, como na *Plug-in City*. Dois anos depois, Webb continuou a trabalhar no projeto buscando seu aperfeiçoamento. Esses estudos deram origem ao *Suitaloon*, um traje de material inflável, dotado de necessidades básicas, além de comida, água, rádio e TV.

Outros arquitetos desse período também interpretaram o material inflável como uma possibilidade potente para a arquitetura.² Uma outra contribuição muito importante que esse projeto inaugura é a concentração do projeto da habitação sobre o corpo individual, resultando na desmaterialização da habitação. Um casa completamente portátil. Fabio Duarte comenta: “Com esse equipamento o usuário poderia dormir, caminhar e se conectar com a megaestrutura informacional das cidades. Chegou-se assim à máxima desintegração da casa e sua inevitável localização fixa no espaço”. (DUARTE, 1999, p. 104).

A partir da sexta edição de Archigram, as explorações do grupo se deslocam gradualmente do megaedifício para o microentorno,³ explorando situações de projeto cada vez mais efêmeras, menos “tectônicas” e centradas nos delicados limites entre tecnologia e arquitetura. Há, de certa forma, um retorno para a natureza e uma aparente preocupação ecológica, que, no caso de Archigram, se aproxima da *Land Art*. É o caso de *Instant City*, que, propondo a desintegração da cidade, leva o grupo ainda a desenvolver outros dois projetos: *L.A.W.U.N. project number one*, de 1969, e *L.A.W.U.N. project number two*,⁴ de 1970. Neles, não há sequer desenho ou projeto de coisa alguma que se assemelhe a uma edificação.

A ideia de universidade invisível aponta a nova discussão do grupo rumo à imaterialidade, sem proposições projetuais, mas propostas de proximidades entre homem, tecnologia e natureza. Assim, toda a estrutura urbana começou a se desintegrar, transformando cada elemento tecnológico em instrumento arquitetônico, não importando sua escala. Archigram “desmaterializava” a arquitetura: apenas fotografias e alguns conceitos vagos, tornando-a mais fluída com a ausência de limites, instável, marcada pela constante mudança e pela ação que passa a ser um valor em si mesmo. A forma seria algo transitório, e o transitório como resultado do acontecimento experiência corporal e uma infinidade de trabalhos de arte e arquitetura que propõem espaços e objetos para interação.

(...) Há uma cidade de grandes estruturas que tem, necessariamente, uma duração de anos ou de séculos. E há a cidade de um dia, a cidade que dá a imediata impressão de ser feita de imagens, de sensações, de impulsos

mentais, a que realmente vemos e que não é dada pelas arquiteturas imóveis – e que talvez não existirão mais ou que serão estruturas distantes e quase invisíveis –, mas pelos automóveis, pelas pessoas, pelas infinitas notícias que são transmitidas através da publicidade e dos outros canais de comunicação. (ARGAN, 1995, p. 223).

Essa ausência da definição do ambiente ou a existência do ambiente transitório são possíveis graças à revolução tecnológica e, com ela, os aparelhos eletrônicos cada vez mais portáteis, que transformariam o meio urbano fixo e estático cada vez mais em instantâneo e vivo.⁵ Em *Archigram 9*, havia o texto: *A arquitetura não precisa ser permanente*, insinuando o interesse do grupo em exaurir cada vez mais a permanência da arquitetura e valorizando o que é essencial e funciona na prática, sem compromisso ideológico, objetivando o ambiente efêmero apoiado nos *hardwares* portáteis. A partir da metade dos anos 1960, essa descrença em valores imutáveis se estende a todas as áreas: a arte, a história, a política, a filosofia etc.

A foto deste homem próximo ao rio sintetiza todas as influências que produziram este projeto. O ambiente transitório não-especializado é possível graças ao desenvolvimento de sofisticados hardwares portáteis. Aqui ele está sentado com sua TV, caixa térmica, automóvel, tudo perfeito, curtindo o momento. E quando tudo for levado embora, não haverá nada que possa dizer que esteve lá, exceto uma porção de grama achatada e talvez uma marca de pneu, uma pegada. (COOK, 1973, p. 112 apud CABRAL, 2001, p. 31).

A partir de Cushicle & Suitaloon, a tecnologia parece ser uma alternativa não apenas para o desenvolvimento da arquitetura, mas uma alternativa da própria arquitetura, aludindo à natureza amorfa da informação elétrica, que é constituída por softwares flexíveis e mutáveis, questionando a real necessidade de espaços fixos e limitadores de ambientes físicos, o espaço concreto de habitação, vivência, produção, tráfego etc. Se antes afirmado em Control and Choise que o tempo de lazer se adquiriria com as facilidades das megaestruturas, agora seriam os experimentos tecnológicos o redutor de estresse mental e físico, libertando as pessoas para o prazer. Máquina e tecnologia estavam começando a responder às nossas demandas psicológicas, promovendo uma simbiose entre o homem e o artefato.

Essa paisagem bucólica aludia a uma revolução mais tecnológica do que propriamente arquitetônica, visto que, a mesma só seria possível com o desenvolvimento necessário das redes de informação e dos aparatos elétricos. As consequências dessa revolução, porém, implicariam na transformação do meio urbano, onde cada vez mais o *software* prevaleceria sobre o *hardware*. Tudo é mais instantâneo e vivo do que estático; uma espécie de delírio pós-urbano, em que se tornou possível a vida livre das massas edificadas, dependendo apenas das redes informacionais. Um paraíso servido, confortável e domesticado. (KAMIMURA, 2009, p. 19).

Dos projetos antecedentes a *Instant City*, aqueles que mais o influenciaram foram: *Blow-out Village*, de Peter Cook, publicado pela primeira vez em *Woman's Mirror*, Londres, setembro de 1966. Consistia de uma aldeia móvel, estilo *pop-up*, instalada sobre uma base com um mecanismo em forma de mastros radiais hidráulicos, retráteis e ampliáveis (reduzindo sua dimensão em até ¼ de seu tamanho original), que içavam as cápsulas habitacionais em suas

pontas. Um domo pneumático transparente cobrindo e protegendo toda a estrutura da aldeia, criando um microclima e servindo de suporte para projeções de imagens. Esse jogo de estruturas permitia deslocá-la a qualquer lugar onde fosse necessária, tanto para habitações de emergências, vivendas operárias em locais remotos, centros de lazer à beira-mar, como em apoio a feiras e festivais (CABRAL, 2001, p. 214).

Blow-out Village, *Ideas Circus* e *Instant City* têm em comum a expressão do interesse coletivo do grupo pelo estado nômade dos equipamentos urbanos. *Instant City* é um projeto em evolução que agrega itens e sofre mutações ao longo dessa evolução. A arquitetura torna-se uma superfície.

Em 1968, com o apoio financeiro do Graham Foundation for Advanced Studies in Art de Chicago,⁶ o grupo Archigram se encarrega de desenvolver o projeto *Instant City*,⁷ uma proposta efêmera e aberta para possibilidades, que consistia na elaboração de uma arquitetura como evento em uma metrópole itinerante, que deveria conciliar naturezas humanas conflitantes. O objetivo principal era promover mudança sem eliminar a preservação/tradição e experimentar a agitação da vida urbana sem sair do subúrbio (DUARTE, 1999, p. 101). Esse projeto foi desenvolvido principalmente por Peter Cook, Ron Herron e Dennis Crompton de 1968 e 1970, entre Inglaterra e Estados Unidos.⁸ A apresentação em forma de arquitetura divertida, permanece uma proposta efêmera de uma cidade evento sem arquitetura, uma cidade como informação.

Segundo Fábio Duarte (1999), mesmo com a origem da globalização dos meios de comunicação, o moradores das pequenas cidades poderiam sentir-se isolados dos grandes centros onde tudo acontecia. *Instant City*, como uma cidade visitante, efetuaria o papel de suprir essas necessidades instalando uma rede de informações abrangendo algumas cidades que se conectariam entre si, no momento em que o evento arquitetônico ocorresse (DUARTE, 1999, p. 107).

Archigram em essência queria celebrar o lado otimista da vida pós-guerra: a Grã-Bretanha de feiras de diversão, moda, fermento criativo nas artes do espetáculo. No primeiro estágio das operações da Instant City, que foram simuladas na Inglaterra e posteriormente em Los Angeles nos EUA, o projeto se iniciava com cerca de vinte veículos (entre caminhões, reboques e Trailers) e dirigíveis que carregavam todos os equipamentos necessários ao evento. Trazida “por terra ou pelo ar, e montada de acordo com as exigências de cada atividade programada com o máximo de flexibilidade que o sistema kits-of-parts permitia”. O grupo desenvolveu esses kits com detalhamentos técnicos e os vários aparatos e utilidades “inventados” – como os Info Gonks, Idea Circus, Soft Scene Monitor, Village Scale Kit, etc. – fizeram de Instant City mais um conceito do que propriamente um projeto. (KAMIMURA, 2009, p. 17).

Entre as proposições do programa, um dos objetivos seria agrupar informações, traçar o itinerário e mapear os equipamentos existentes entre as comunidades que participavam do evento, que pudessem ser integrados ao “sistema informacional” urbano proposto e que fossem capazes de se articular de maneira dinamizadora para o espaço urbano existente, potencializando a interconectividade (DUARTE, 1999, p. 101). Para isso, o programa faria também a coleta de informações sobre o itinerário das comunidades e dos equipamentos urbanos, que poderiam ser úteis e agregáveis para o projeto: clubes, rádio local, universidades etc. Vários estudos em implantações e

desenhos foram desenvolvidos com esse fim. Os elementos de construção eram peças infláveis, como os balões e dirigíveis, ou mesmo simples tendas coloridas, assim como um circo. Já os componentes eletrônicos seriam sistemas de exibição audiovisual, como televisores, caixas de som, expositores e pórticos de iluminação. Diziam: *“Isso envolve o território teórico entre o ‘hardware’ (ou o desenho de edifícios e lugares) e ‘software’ (ou o efeito de informação e de programação sobre o meio ambiente). Teoricamente também envolve as noções de dispersão urbana e o território entre entretenimento e aprendizagem”*⁹.

Sua realização estruturava-se em onze passos:

- 01 - Carregamento do material nos veículos;
- 02 - Reboque para os locais escolhidos e descarregamento de equipamentos;
- 03 - Montagem das estruturas-suporte. De acordo com o mapa e as características locais, coletados antes da chegada da cidade instantânea, por visitas de técnicos especializados – uma equipe de topógrafos, eletricitas, etc. Nessas visitas, estudavam a possibilidade de converter um edifício em desuso na comunidade escolhida com base em uma coleção de informações;
- 04 - Conexões telefônicas e televisivas, utilizando as redes locais existentes;
- 05 - Ligação com as atividades existentes na cidade. Eventos, exposições e programas educacionais eram fornecidos, em parte, pela comunidade local e, em parte, pela agência promotora do evento. Além disso, o uso principal constituía-se de elementos locais periféricos: feiras, festivais, mercados, sociedades, com trailers, barracas, displays e pessoal que se acumulavam nas redondezas do evento. O evento de *Instant City* seria uma junção de eventos que ocorreriam separadamente no distrito;
- 06 - Intercâmbio informacional com outras cidades; execução do evento com estadias da ‘cidade’ por um período limitado;
- 07 - Desmontagem do evento;
- 08 - Partida dos veículos. Em seguida, ele se moveria para o próximo local;
- 09 - Manter as conexões ativas. Depois de um número de lugares visitados, as estações retransmissoras locais continuariam ligadas entre si por telefone fixo formando uma comunidade;
- 10 - Instalação de uma matriz de comunicação da cidade instantânea que articularia, eventualmente, por esta combinação de eventos físicos e eletrônicos, perceptivas e programáticas e à criação de centros de exibição local, um ‘City’ de comunicação, a metrópole da rede nacional;
- 11 - Kit permeável. O projeto defendia a ideia de que, provavelmente, elementos que viajavam de cidade em cidade modificariam ao longo do tempo, permitindo a permeabilidade cultural de cada lugar. (DUARTE, 1999, p. 100). Segundo Fábio Duarte, a cidade instantânea seria a “metametrópole informacional”. A interligação das “metametrópoles” e a simultaneidade dos eventos eram condizentes com uma era caracterizada pelas transmissões via satélite, pela televisão e pelo rádio. Nem cápsulas, nem megaestruturas.

A 'passagem' da Instant City, portanto, além de criar um grande acontecimento que ficaria registrado apenas no tempo, ao partir, deixaria toda uma infraestrutura montada pronta para conectar-se a uma rede de informações que, entrecruzada a outras redes, constituiriam uma espécie de cosmópole informacional. [...] Depois de desmontada, deixa as suas conexões e o que criou: a metametrópole informacional [...] Archigram entendia a cidade como uma teia de troca de informações propiciada pelos novos meios [...]. (DUARTE, 1999, p. 107-108).

Em um período muito curto, a cidade poderia ser criada a partir do nada ou através de estruturas sobrepostas de uma comunidade que já existe, apropriando-se de edifícios em desuso para centro de operações. As cidades instantâneas investigavam esses elementos para possibilitar, através da tecnologia, o ato da arquitetura constituir-se como evento momentâneo de interesse transitório e, assim que não houvesse mais interesse em se manter sobre aquele lugar, apenas bastava para a *Instant City* seguir em frente e, a partir daí, instalar-se em qualquer outro lugar existente. Ou seja, depois que *Instant City* tenha cumprido seus compromissos, era possível desaparecer sem vestígios, ainda que o grupo apontasse que a cidade original nunca mais seria a mesma. No lugar de edifícios permanentes, a cidade seria constituída por partes móveis e modulares com funções diferentes, como lojas, discotecas, centros de informação com coberturas tencionadas. Dessa forma, Archigram chegaria ao desenvolvimento de propostas de alta tecnologia, promovendo arquiteturas alternativas e ecológicas, mesmo que esse caráter ecológico não fizesse parte dos princípios fundamentais do grupo.

Em *Instant City*, todas as paredes seriam temporárias, inclusive as internas, permitindo a mudança no uso do espaço. Os componentes utilizados foram: telas audiovisuais, projetores de televisão, vans, guindastes e luz elétrica. O plástico, apesar da pouca durabilidade, vem como material fundamental, acoplando mais leveza, flexibilidade, rapidez de instalação. Além desses já citados, foram utilizados também o vinil, o nylon e outros materiais sintéticos, que representavam a inovação tecnológica.¹⁰

Dessa forma, a arquitetura seria constituída de tendas coloridas. Cores extraídas de luzes e mensagens (publicidade), atualizando-se com a ideia de cidade-mídia, tão em voga a partir de então, com a explosão do consumo de eletrônicos e com a acessibilidade aos meios de comunicação. Os balões, também coloridos, seriam não somente estruturas provisórias advindas das megaestruturas que abririam espaço para o gás hilariante, para sustentar as tendas e telões de projeções sendo responsáveis pela veiculação de todo tipo de arte, cultura e entretenimento, estruturas pneumáticas, guindastes e caminhões, mas também comunicação para atrair a atenção dos habitantes das redondezas mais distantes da cidade instalada, por serem o ponto mais visível a distância. Atrair quantas atenções fossem possíveis, transformando a cidade instantânea no centro das atenções. A cidade seria, assim, concebida como manifestação de um mundo fluido e efêmero.

Os componentes construtivos, elaborados a partir de conhecimentos tecnológicos existentes e aplicados sobre situações possivelmente reais, seriam capazes de aglutinar os aparelhos simples e promover com essa composição diversas funções, estimulando, com isso, seus diferentes sentidos ao mesmo

tempo. Seguindo o raciocínio de montagem e desmontagem rápida e fácil, os balões, zepelins e coberturas de lona agregar-se-iam aos componentes mecânicos, para transformar a cidade calma e pacata em uma rede de informações.

PROPOSIÇÕES NEM TÃO FANTÁSTICAS ASSIM

Seus desenhos não são uma representação frustrada de um futuro utópico que possa sugerir um novo lugar ou uma nova sociedade. Seus projetos expõem técnicas, processos e repertórios que já existem e que são possíveis de serem assimilados, além de estarem em comum acordo com os problemas dos anos 1960, solicitando que o investimento da arquitetura não deveria ser amparado apenas nas novas tecnologias, mas também nas novas circunstâncias sociais e econômicas vigentes a partir do pós-guerra, como a explosão da cultura de massas e o impacto das tecnologias da comunicação. Existe, em Archigram, uma tentativa de expressar, iconograficamente, uma cultura industrial e urbana. Apesar do efeito fantástico e lúdico contido em sua obra, com uma narrativa de ficção que articula um discurso arquitetônico crítico, e de sua fama como uma arquitetura do papel, os projetos do grupo são desenhados com detalhes, passíveis de serem construídos.

Os desenhos são, também, uma investigação projetual e uma representação técnica que não se contém em uma tradição especificamente arquitetônica, mas sempre com o compromisso de uma verossimilhança do objeto fantástico representado, com a realidade ou com o que nos é familiar, desenvolvendo projetos que ainda mantenham um diálogo com a tradição da arquitetura, desenhando com dimensões, materiais e coisas normais. Trata-se de uma transgressão arquitetônica. Não de uma transgressão que propõe a supressão da norma vigente para a instauração de outra, que se acredita ser melhor, mas apenas uma forma de raciocínio arquitetônico particular, próprio. Percebemos a utilização de algumas imagens ou partes de projetos que reaparecem em outras proposições arquitetônicas do grupo. Não constitui de fato, uma repetição, pois, a cada gesto ou elemento que se repete, a diferença está lá. Aquilo que se repetiu não é o mesmo.¹¹

A cidade investigada por Archigram é uma entidade mutante, com lugar indeterminado, que responde às necessidades imediatas de seus habitantes. Mutante, porque é um grande elemento urbano de organização flexível e contínuo, engendrado pelo somatório de partes distintas. Partes compostas por circulação, pessoas, coisas e informações, assim como os fluxos de interação que se tornam vitais para a existência de uma cidade, como em *Walking City*, *Plug-in City* ou *Instant City*. A organização flexível de suas partes permite que a cidade esteja sempre em transformação, pois a flexibilidade dessa organização vai além de seus arranjos físicos. Estes projetos são proposições que não se fecham em si mesmas.

A cidade é mais do que o lugar ou estruturas espaciais e, por isso, está sempre em mutação, mesmo se seus sistemas de movimento não fossem uma característica comum em todas as cidades apresentadas pelo grupo. Há um aspecto de abertura, de investigação, de inacabado em cada uma delas. Sempre há possibilidades de desdobramentos. Se *Walking City* e *Plug-in City*

eram propostas prioritariamente voltadas para a habitação e o comércio, *Instant City* é voltada para o evento de entretenimento, mas é também uma cidade móvel, uma cidade ‘plugada’, uma cidade dirigível, uma cidade ação. Ação do corpo no espaço do qual se faz arquitetura.

A cidade deixa de ser lugar de abrigo, proteção, refúgio e torna-se aparato de comunicação – comunicação no sentido de transmissão de determinados conteúdos urbanos. (ARGAN, 1995, p. 235).

Quando *Instant City* propôs um mapeamento, reconhecendo na cidade existente os equipamentos que pudessem ser otimizados pelo programa (rádios, universidades, clubes), identificando espaços ou áreas ociosas para sua breve implantação, seguindo os princípios propostos por seu patrocinador – promover mudança sem eliminar a preservação/tradição e experimentar a agitação da vida urbana, sem sair do subúrbio –, o projeto se transformou em uma arquitetura que não é imposição, mas interação. Interação entre cidade transitória e cidade imóvel, interação entre tecnologia e usuário.

Em *Instant City*, a interação transforma o papel do usuário em participante que contribui com os sentidos de flexibilidade, transitoriedade, efemeridade próprios da cidade instantânea. O projeto não assume o papel de antecipador rigoroso dos eventos. Ao contrário, a concepção de *Instant City* é um arranjo territorial efêmero que quer estimular a ação desse participante, provendo instrumentos ou interfaces que permitam que as pessoas sejam capazes de comunicar suas intenções através das ações nem sempre previsíveis, podendo moldar o ambiente de acordo com as necessidades, os gostos e as preferências, sem desconsiderar que esse ambiente, muitas vezes urbano, é também um emaranhado de infraestruturas e tecnologias diversas. Essas infraestruturas e tecnologias são, assim como as ações do corpo, os estratos arquitetônicos, muitas vezes imateriais, constituintes dessa cidade momentânea.¹² Ou seja, em *Instant City*, a concepção arquitetônico-urbana não gera o espaço ao qual o homem deve se adaptar. O pesquisador Marcelo Maia, no artigo *Depois do Fim da Arquitetura* (2001), analisa a ideia de que o corpo do homem seria as primícias do espaço a partir do qual se faz a arquitetura.

Assim, se antes a arquitetura já era uma área do conhecimento dedicada ao relacionamento dos seres humanos com o espaço e os objetos arquitetônicos, em *Instant City*, a arquitetura é sintetizada para os próprios objetos e a ação humana com eles. O grupo suprime a construção do espaço físico, desnecessária para a interface homem-ambiente.

O DESENHO E PROJETO NA ARQUITETURA COMO INSTRUMENTOS E MEIOS DE COMUNICAÇÃO

Segundo José Barki em *O risco e a invenção*, o desenho tem natureza dupla e contraditória, podendo configurar-se em ideia e ato (2003, p. 25). É fato comprovado pelas evidências arqueológicas que o desenho é parte da produção cultural do homem desde os seus primórdios e mesmo antes de ele construir, registrando em imagens os acontecimentos de suas experiências. Se o desenho nasceu antes da linguagem oral,¹³ podemos dizer também que nasceu antes da escrita, que, por sua vez, foi criada para representar a fala. Assim como a escrita, o desenho é uma forma de comunicação de ordem social e, por isso,

torna-se um ato cultural por meio do qual o homem expressa sua necessidade de interagir com seu grupo.

No entanto, o desenho pode ser também parte de uma proposição, diferenciando-se da representação dos fatos e acontecimentos que se desejava congelar em registros. O desenho propositivo, ao contrário, trata de ideias que podem ser imaginadas, simuladas para serem compartilhadas como alternativas de futuro.¹⁴ Não é produzido como um reflexo de uma realidade fora do desenho, mas como a produção de uma realidade que se dará, necessariamente, fora do desenho. Essa é a capacidade de visualizar e definir lugares antes da sua realização, sem que, de fato, seja necessário construí-los. O veículo fundamental para essa visualização é o desenho de arquitetura.¹⁵ O desenho é comunicação, veículo, para os arquitetos. É uma ferramenta capaz de expressar as mais variadas formas de manifestação: ideias pessoais, individuais e intransferíveis da personalidade na forma do gosto e da inclinação do autor do desenho (WONG, 2001, p. 13). Atuando desenho e projeto como práticas inseparáveis, de modo que o desenho concretizaria a representação materializada do ato da concepção e receberia uma revalorização da questão do tratamento artístico ou expressivo no desenho de arquitetura.

O valor 'artístico' de um desenho de arquitetura é, evidentemente, independente do edifício que, eventualmente, poderá surgir dele. A qualidade gráfica de um desenho não implica na qualidade arquitetônica do edifício representado, e vice-versa. Muitas vezes os esboços e croquis de grandes mestres, independentemente das edificações que deles derivam, podem se transformar em veículos de busca de uma expressão formal mais geral que, de certa maneira, podem influenciar toda uma produção arquitetônica. Mas ainda assim, desenhos unicamente registram intenções que darão lugar a obras cujo caráter e expressão são fundamentalmente diferentes. (BARKI, 2003, p. 80).

A partir da segunda metade do século XX, assistimos a uma nova cultura do projeto, reforçando ainda mais o valor da proposta representada graficamente como fonte de conhecimento, a origem de novos objetos técnicos; alteraram-se hábitos, que passaram a exigir um novo aprendizado e novos comportamentos nos usos desses objetos que invadiam o cotidiano. Nova postura devido também a novos comportamentos profissionais que carregam uma nova forma de se pensar a arquitetura. Segundo Maísa Veloso e Sônia Marques (VELOSO; MARQUES, 2007, p. 3), muitas propostas arquitetônicas não se tornam obras executadas, aumentando assim, o interesse pelos projetos, a ponto de alterar a cultura arquitetônica na crença de que é no projeto que se materializa a ideia arquitetural e que o papel é mais durável que o imóvel. O projeto passa a ser um produto autônomo e acabado, podendo ou não ser construído.¹⁶ As autoras alegam também que, em muitos casos, a obra se revela mais efêmera do que o projeto, podendo a primeira degradar-se até cair e o segundo manter-se intacto com os recursos tecnológicos de registro e documentação atuais, que permitem análises, reproduções e execuções futuras.¹⁷ No campo da arquitetura, muitos projetos importantes nunca foram construídos e, mesmo assim, fizeram parte da história da arquitetura e da formação de gerações de arquitetos, sobrevivendo ao tempo. Muitos deles foram considerados visionários e utópicos.¹⁸

O projeto é a materialização da ideia que, segundo José Barki, serve para, talvez, revelar a expressão de quem projeta, de quem inventa cidades que

nunca existirão ou visões de espaço que jamais serão encontrados no cotidiano (BARKI, 2003, p. 79). Esse parece ser o caso de Archigram. O grupo se abstrai dos padrões convencionais de projeto e representação projetual, constituindo uma realidade e personalidade própria, identificando-se com a investigação linguística dos anos 1960 e 1970 dos estruturalistas e pós-estruturalistas, mesclando conotações mecanicistas com uma nova interpretação da arquitetura e da condição humana e social. A proposição projetual também nos será preciosa por se tratar de um dos instrumentos de conhecimento para a semiótica, que nos ajudará a desvendar *Instant City* por meio de suas ideias, intenções de percepção por parte dos autores, representação e discurso, além dos textos narrativos desses autores, que contêm em si papel importante nos esclarecimentos sobre suas tomadas de decisões durante esses processos projetuais.¹⁹

Apoiado na teoria de Edward Robbins (1994), José Barki (2003, p. 81) desenvolve a ideia de que o desenho pode promover a divisão entre a arquitetura como um processo subjetivo, conceitual e cultural e a arquitetura como um processo objetivo, material e social. O desenho assume um papel mais complexo e contraditório como representação de uma demanda cultural, como objetivo de prática social. O autor considera ainda que o desenho, como instrumento técnico, possibilita a construção de edifícios, da mesma forma que uma narrativa cultural, histórica e crítica é capaz de discutir, persuadir, convencer e provocar a própria arquitetura, passando a ser um fim em si e permitindo que os arquitetos, mais artistas que realizadores, assumam o papel de críticos visionários ou mesmo fantasistas, inovadores com projetos conceituais transformadores de uma nova forma de produção de edifícios mais envolvidos em seus contextos sociais.

Apesar de diferentes interpretações sobre o papel do projeto como linguagem, é inegável a importância do desenho como representação do projeto e sua dinâmica arquitetônica como interação comunicacional entre o projetista e o construtor, mediando a linguagem projetiva e a linguagem construtiva. No entanto, se o desenho não se constitui linguagem propriamente dita para muitos teóricos, a arquitetura sim, pois é produzida e desenvolvida por todas as comunidades e sociedade humana, em modelos particulares, representando diferentes grupos sociais e se expressando em cada lugar e cada período – tempo de uma maneira diferente, sofrendo influências do espaço geográfico e do momento histórico e político. Apresentando como mídia, que registra e expressa múltiplas informações, transforma o sistema arquitetônico em “mediador de interesses diversos, cujo produto decorre da composição desses interesses, expressando-os na organização das formas percebidas” (MATOS, 2010, p. 124). Os desenhos projetuais do grupo inserem-se em uma linguagem arquitetônica compreensível, apesar de suas finalidades práticas ultrapassarem a comunicação. Sobre os desenhos não construídos de Archigram, David Greene depõe:

Na minha opinião, as suposições por trás destas questões delatam um mal-entendido para com o que representa o trabalho de Archigram. Uma leitura equivocada deste trabalho como conjunto de projetos, um conjunto de janelas através das quais ver um ‘novo mundo’, é apenas uma regurgitação bastante patética do dogma que afirma que os desenhos arquitetônicos são representações de alguma coisa que deseja vir a ser.

Os esforços de Archigram não repousam nesta tradição; não são modernismos reestilizados, esses representam um deslocamento conceitual, em comum com outras empresas criativas, do interesse nas conveniências (neste caso, o edifício ou a cidade) em direção ao interesse nos protocolos, nas estruturas e processos da cultura de meados do século vinte. (David Greene, A prologue. Archigram Archives, 1999, p. 1 apud CABRAL, 2002, p. 210-211).

REDEFINIÇÕES: OS ESTUDOS SOBRE SEMIÓTICA DA CULTURA

Na Inglaterra, os estudos culturais ingleses, sob a influência de Stuart Hall, nascem como um programa de investigação sobre cultura, poder e sociedade, tendo como análise os meios de comunicação levados à semiologia e ao estruturalismo por Louis Althusser, Roland Barthes e Umberto Eco.²⁰ É fato que toda obra de arte e arquitetônica se apresenta como informação, não apenas de forma material, mas como um novo alfabeto adotado por aquele autor da obra para expressar suas ideologias, que pode se apropriar de textos, desenhos, imagens para compor esse alfabeto. Os pesquisadores de semiologia da década de 1960, entre eles, o italiano Umberto Eco,²¹ que se utiliza do modelo linguístico saussuriano, entendem arte e arquitetura como linguagem. Segundo Silmara Dias Feiber (2013), Eco dedica-se intensamente à semiótica como uma teoria da cultura, através de um estudo sócio-cultural dos meios de comunicação de massa como fenômenos culturais – principalmente as manifestações populares – na arquitetura, na música, no cinema e nas artes.²² Para Eco, a cultura não existe sem linguagem, que, por sua vez, é a base de qualquer forma de comunicação, que inclui, além dos gestos, cerimônias, monumentos e os produtos industriais e artísticos.

A partir dos anos 1960, esboçou-se uma nova postura que propunha outra relação entre a obra e o público, privilegiando a interação e a percepção aberta. Em *Obra aberta*, de 1962, seu primeiro livro que ganhou notoriedade, Umberto Eco apresenta uma coleção de artigos, sobre a poética da arte pós-moderna, escritos a partir de 1958, elaborando um modelo semiótico para a arte com característica ambígua e aberta, passível de inúmeras interpretações diferentes, dando ao receptor um lugar privilegiado, já que cada intérprete produz uma interpretação e uma execução escolhida por ele e, por sua vez, completa a obra. Interessava-lhe principalmente o ponto de vista da relação de consumação (das obras analisadas). Eco diz que há na obra um espaço de interação que é preenchido com a pluralidade de interpretações com perspectivas originais dadas por seus fruidores, que se tornam responsáveis por uma parte da realização da obra, dando sentidos variados para a literatura, arquitetura, música ou arte. A percepção do observador não deveria ser passiva, seria necessário tirar esse observador de sua posição contemplativa e passiva, cabendo a ele, no lugar de participante, terminar a obra atribuindo-lhe sentidos particulares passíveis de recriação, gerando uma relação entre arte e público de forma experimental e com atitude crítica. O observador transformou-se em participante, e a obra, em evento, confundindo ainda mais as diferenças entre pintura, escultura, arquitetura, assim como também entre arte e cotidiano.

Eco via um duplo sentido na expressão “abertura” que poderia ser inerente a qualquer obra, e em possíveis diversos graus, permitindo as inúmeras percepções, ou a instabilidade aplicada à própria obra por seu autor, que assume aquele caráter de proposição aberta para ser finalizada com a atuação ou interpretação do participante. Essa interpretação do participante seria parte fundamental do processo de elaboração da obra. A possibilidade múltipla de sentidos que essa proposição poderia adquirir agrega um acréscimo de informação para a mesma, que as artes pós-modernas agregam como programa poético. Por isso, seus estudos sobre a comunicação visual analisam a forma material da obra como propagador de uma mensagem, e não os sentidos por trás dela, *“defendendo a ideia de que a mensagem não é completamente aberta a qualquer interpretação, a codificação presume e estabelece as regras do que deve ser uma leitura preferencial da mensagem.”* (GOMES, 2004, p. 167)

As interfaces de *Instant City* entre cidade existente e cidade nômade ou entre as interfaces cibernéticas e os sistemas robotizados são ênfases da questão de indeterminação como um “open end” (fim aberto) exploradas por Archigram.²³ Para o grupo:

A ‘indeterminação’ é apresentada como um open end (fim aberto), ou seja, uma condição não definida a priori, passível de mudança. Sugere possibilidade, algo que não pode ser medido ou estabelecido, um projeto que, mesmo após acabado, poderia modificar-se indefinidamente. As questões colocadas por Archigram podem ser consideradas importantes a partir de um entendimento de sua obra como um processo disciplinar autorreflexivo que, ao oscilar sobre a fronteira entre a arquitetura e os demais campos do conhecimento, propõe uma reconsideração da profissão mesma no que se refere à sua inserção no processo produtivo do território, às novas formas de interação entre indivíduo e sociedade. (KAMIMURA, 2010, p. 4)

Eco interpreta a obra (arte, arquitetura, literatura) como estrutura, assim como um organismo com partes em branco que estimula e regula sua fruição para preencher seu sentido. Nela (obra) o acaso, o ambíguo, o indeterminado, o inacabado e o polivalente são, segundo o autor, os valores cultuados pelo artista contemporâneo.²⁴

Em *Estrutura Ausente*, dedica uma longa seção do livro à arquitetura, englobando o urbanismo e o design. Nessa seção faz uma interpretação dos signos arquitetônicos, considerando-os filtros culturais que agregam às funções gerais e estruturais outros significados, atribuindo à arquitetura uma segunda função, ou seja, além do valor funcional (subir, deitar, etc.), há também o valor simbólico (pode ser o ato comunicativo). O autor cita como exemplo o homem da caverna que, observando os limites do espaço interno e externo de uma caverna, conclui que seu espaço interno poderia servir de abrigo da chuva, com sensações de proteção. Por outro lado, o mesmo homem poderia reconhecer em outra caverna as mesmas propriedades e sensações que ele reconheceu na primeira, levando-o a construir um conceito ideal de caverna, *“um modelo, uma estrutura, algo que não existe concretamente mas que lhe serve de base para reconhecer certo contexto de fenômenos como caverna.”* Apesar de poder assumir várias aparências, sempre será uma realização única de um modelo abstrato já codificado de caverna. *“(...) mas já então não será*

difícil poder comunicar com signos gráficos o modelo de caverna aos seus semelhantes. O código arquitetônico gera um código icônico, e o “princípio caverna” torna-se objeto comunicacional. Nesse ponto, o desenho, ou a imagem longínqua de uma caverna já se tornam a comunicação de uma função possível, e assim permanecem, mesmo que a função não seja executada nem se deseje executá-la.” (ECO, 1976, p. 189)

Ao indagar se comunicação não seria simples estimulação, Eco define o estímulo como um complexo de acontecimentos sensórios que provocam determinadas respostas, podendo estas serem imediatas (caso da luz que ofusca os olhos estimulando-os a se fecharem sem raciocínio mental) ou não (caso do carro avançando em alta velocidade levando o indivíduo a recuar em função do seu reconhecimento de perigo). O estímulo só funcionaria se aprendêssemos a responder a ele.

Arquitetura é um sistema de signos que, sendo decodificáveis, se tornarão funções simbólicas que promovem comportamentos sociais. O objeto é estimulador do uso para o qual foi feito, induzindo os seus usuários a um comportamento no consumo desses usos. Esse estímulo parte de códigos arquitetônicos existentes, mas, na realidade, apoia-se em códigos outros que não os arquitetônicos (ECO, 1976, p. 198). O usuário, ao vivenciar a arquitetura, atribui a ela um sistema de signos culturais apreendidos por ele durante sua vivência em um contexto cultural específico.

A compreensão da arquitetura não seria universal, pois dependeria do contexto e das circunstâncias nas quais ela se encontra. Eco afirma que, por outro lado, *“(...) Um objeto que pretenda promover um nova função poderá conter em si mesmo, na sua forma, as indicações para decodificar a função inédita apenas com a condição de que se apoie em elementos de códigos precedentes. Isto é, deformando progressivamente funções já conhecidas.” (ECO, 1976, p. 201).* Arquitetura é mediação.

Em termos comunicacionais, o princípio de que a forma segue a função significa que a forma do objeto não só deve possibilitar a função, mas denotá-la tão claramente que a torne, além de manejável, desejável, orientando para o movimentos mais adequados à sua execução. Mas toda a genialidade de um arquiteto ou de um designer não poderá tornar funcional uma forma nova (nem dar forma a uma nova função) se não se apoiar em processos de codificação existentes. (...) Mas a forma denota função só com base num sistema de expectativas e hábitos adquiridos, e portanto, com base em um código. (ECO, 1976, p. 200)

Mas também, de acordo com Umberto Eco, a arquitetura tem algumas características comuns às mensagens de massa, apesar de sua possível carga ideológica. Entre essas características temos a persuasão na indução ao seu uso, a efemeridade de seus significados e a subordinação a determinações de mercado graças a influências tecnológicas e econômicas. O discurso crítico que Archigram expôs em suas revistas explorou a linguagem textual mais do que os repertórios arquitetônicos propriamente ditos, e seus repertórios temáticos também oscilaram nos universos da arte, da cultura popular, assim como da ciência para investigar como esses elementos interferiam no fazer arquitetura, e que tipo de transformações entre essas esferas era possível para promover uma ampliação da cultura arquitetônica. Para Eco (1976), a comunicação de obras

arquitetônicas é uma comunicação que vai além da materialidade do elemento construtivo por meio dos processos não verbais de cognição, de ordenação e configuração do universo.

Pode acontecer que um arquiteto venha a construir uma casa que se coloque fora de todos os códigos arquitetônicos existentes; e pode acontecer que esta casa me permita, residir de modo agradável e funcional; mas o fato é que não aprenderei a habitá-la, se não reconhecer as direções de habitabilidade que me sugere e para as quais me orienta como complexo de estímulos; se não tiver, enfim, reconhecido a casa como contexto de signos referíveis a um código conhecido. Ninguém deve dar-me instruções para eu usar um garfo, mas se me for apresentado um novo tipo de batedeira, capaz de bater de modo mais eficiente mas fora dos hábitos adquiridos, terei necessidade das instruções para o uso, do contrário, a forma ignota não me denotará a função ignota. Isso não quer dizer que para instituímos novas funções devamos apoiar-nos apenas em formas velhas e já conhecidas (ECO, 1976, p. 201)

O discurso da obra provém não apenas da materialidade, pois, se assim fosse, Archigram não poderia ser aqui considerado. Por parte de Archigram, os seus desenhos também são ferramentas para as novas construções de novas visões contemporâneas. Em Archigram, sua narrativa ficcional através do projeto articulou um discurso arquitetônico crítico que propunha um mundo diferente do real para ser construído. Mesmo assim, um mundo que ainda era possível de ser habitado. A produção do grupo conota as ideologias com que se identificava. Essas conotações referem-se às suas funções segundas para as produções analisadas. O grupo promove uma fissura na linguagem arquitetônica e artística e as reinserem em um novo contexto com significados diferentes para o papel da arquitetura.

Em *Instant City*, mantêm-se os sentidos originais de uma cidade como uma estrutura com centro de atividades e lugares comunitários que promovem comércio, educação e informação. *Instant City*, ao permear a cidade fixa de forma tão mutável e quase imaterial, promove uma reflexão não apenas no significado da cidade, mas, como já vimos, no significado da própria arquitetura. Essas duas posturas, podem servir como exemplo do que Umberto Eco chama de funções segundas abertas, que implicam uma invenção de códigos novos:

Isso significa que o objeto não será vítima da obsolescência e do consumismo, nem protagonista passivo de uma recuperação: mas sim o estímulo, a comunicação de operações possíveis, próprias para adequá-lo continuamente às situações mutáveis do curso histórico, operações que serão atos de decisão responsável, comensurações das formas, em seus elementos construtivos, com as configurações possíveis que podem assumir, e comensurações dessas mesmas configurações com os fundos ideológicos que justificarão. Objetos móveis e abertos que postulam, com o mudar do aparato retórico, a reestruturação do aparato ideológico, e com o mudar das formas de uso, uma mutação do modo de pensar, de ver as formas no contexto mais vasto do obrar humano. Nesse sentido a atividade lúdica de redescobrir significados para as coisas, o invés de exercitar-nos numa fácil filologia em relação ao passado, implica uma invenção (não uma redescoberta) de códigos novos. O salto para trás transforma-se em um salto para a frente. (ECO, 1976, p. 222)

Eco lembra-nos de que a arquitetura não é um modo de mudar a história e a sociedade, mas é um sistema de regras para dar à sociedade aquilo que ela prescreve à arquitetura. Então, a arquitetura seria um serviço no sentido de que provém de elaborações técnicas sempre mais refinadas à satisfação de uma demanda pré-construída (ECO, 1976, p. 222). E conclui:

Cabe ao arquiteto projetar funções primeiras variáveis e funções segundas abertas. Em teoria, e formulando-se a exigência de modo paradoxal, Brasília teria sido uma cidade do futuro se tivesse sido construída sobre rodas, ou com elementos pré-fabricados e desmontáveis, ou ainda segundo formas e orientações suficientes dúcteis para poderem assumir significados diferentes conforme a situação: foi construída como um monumento mais perene do que o bronze e está sofrendo lentamente a sorte dos grandes monumentos do passado, que a história preencherá de outros sentidos, e que serão modificados pelos eventos que eles pretendiam modificar. (ECO, 1976, p. 247)

Mas o sistema das funções não pertence à linguagem arquitetônica, já que os códigos não pertencem somente a ela, embora possa ser de fundamental utilidade que a arquitetura nele se apoie. As funções estão fora da arquitetura, pertencem a outros setores da cultura. Seus pressupostos são sociais: gestos, relações espaciais, comportamentos sociais (ECO, 1976, p. 231). Eco aponta três soluções para o arquiteto construir: 01 - atitude de absoluta integração no sistema social vigente, aceitando as normas da convivência que regem aquela sociedade, tal como é, apoiando-se em um código tipológico da arquitetura vigente, obedecendo às leis do código geral; 02 - num ímpeto “vanguardista”, o arquiteto decide obrigar as pessoas a viver de modo totalmente diferente – nesse caso, a comunidade não reconheceria as novas funções denotadas por formas novas, porque tais funções não se articulam segundo o código de base que regia as relações urbanísticas, parentais linguísticas, artísticas etc. da comunidade anterior; 03 - o arquiteto tem presente o código de base e dele estuda execuções inusitadas mas que sejam permitidas pelo seu sistema de articulação. Estuda como o ingresso de novas contribuições tecnológicas, entre as quais se incluem as suas construções, levará a comunidade primitiva à redimensionar as funções originalmente executadas. Elabora, com a ajuda dos vários dados, um sistema diferente de relações que deverá promover (ECO, 1976, p. 233).

De maneira proativa, tanto Oiticica quanto Archigram enquadram-se na terceira solução apontada por Eco. Ambos estabelecem novos códigos, passíveis de serem decodificados em função do parentesco com as estruturas arquitetônicas e artísticas precedentes. Entretanto, as estruturas precedentes aparecem em *Instant City*, formulando outras mensagens. A cidade abriga estruturas para as atividades do conhecimento, agrega os elementos da indústria cultural, promove a concentração de pessoas e a troca de informações, típicas de qualquer outra cidade. Entretanto, apropria-se de recursos tecnológicos para contestar os códigos e as funções tradicionais para, dessa forma, não permanecer fixa, estática e impermeável no sentido de não permitir abertura para as transformações desejadas por seus usuários.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para Eco, o signo arquitetônico articula-se, portanto, para significar não um referente físico, mas um significado cultural: “A arquitetura se define como um linguagem parasitária que só pode falar quando apoiada em outras linguagens.” (ECO, 1976, p. 241). *Instant City* é resultado de um discurso interligado de Archigram que se apoia em outras linguagens além da arquitetônica. O grupo explora funções reais dos objetos, quando não rejeita os significados mais essenciais das estruturas arquitetônicas que se propõe a elaborar; mas agrega a essas estruturas outras questões simbólicas. Os balões da cidade instantânea de Archigram são letreiros e, ao mesmo tempo, estruturas que sustentam tendas, além de ornamentos. “A funcionalidade técnica de um objeto deixou de ser medida apenas por sua eficácia em dominar a natureza, importando mais a relação que estabelece com os objetos do sistema em que se insere.” (SANTOS, 2005)

Os desenhos de Archigram são quase caligráficos na forma como expressam a realidade arquitetônica que abordam. São perpassados por fragmentos da realidade – como pedaços de ilustrações retiradas de revistas e fotografias – para representar uma proposta inserida na realidade das cidades. Seus projetos são um híbrido entre ilustração e desenho, gerando uma representação da cidade, também híbrida, que mistura a cidade real e atual com a cidade imaginada, que ainda estaria por vir. Assim, os símbolos arquitetônicos elaborados por Archigram são mediações para se representar e interpretar o mundo, talvez em um futuro próximo. Mas são símbolos amparados em estruturas arquitetônicas decodificáveis. Esses símbolos atuam, assim, como fragmentos de arquitetura, que, empregados em *Instant City*, apesar de suas aparentes desorganizações e casualidades, não são desinteressados, já que tornam-se extensões do corpo e do espaço.²⁵

A arquitetura de *Instant City* é um conjunto de peças combináveis que concebem cidades diferentes a cada instalação. Converte-se em superfície de uso através dos diversos equipamentos e de suas interfaces entre os usuários e os aparelhos ou entre cidade-vila e cidade-metrópole. Constituindo-se como um sistema que comunica, diverte, ensina, reúne em um piscar de olhos ou em um toque de botão. A segunda função desse projeto seria a educação, o entretenimento e a revisão sobre o sentido de arquitetura.

A produção do espaço poderia ser mais complexa do que os eventos propostos. Ainda assim, podemos tomá-los como indicadores de uma prática arquitetônica alternativa. Suas proposições, enquanto desenhos, criam programas abertos, que se tornam possibilidade em *Instant City*. Não há uma construção arquitetônica a ser orientada pela leitura de um projeto. Mesmo assim, essa cidade instantânea foi representada em plantas, seções e elevações, indicando um planejamento prévio. Mas isso não significa que existe um processo de projeto convencional que procura delimitar e solucionar os problemas aparentes. Se fizermos esse tipo de análise, a representação de *Instant City* não seria a realidade em si e, por isso, seria menos do que aquilo a que se refere. Ao contrário, a abordagem de Archigram é a de uma arquitetura que problematiza situações. Nesse projeto, as situações são propostas para permanecerem abertas, de modo que os usuários deem continuidade, deem outros significados a elas.

Ao agregar desenhos e imagens fotográficas, o grupo pretendia tornar suas ideias mais compreensíveis, aproximando da realidade suas intenções. Seus desenhos não são exclusivamente técnicos, apesar de reconhecermos detalhamentos específicos. São desenhos voltados para a sociedade leiga, não para um executor.²⁶ Esses desenhos técnicos são tão lúdicos e representativos quanto seus desenhos em perspectivas. São mais que uma mera representação técnica-constructiva, são projetos propositivos, um estímulo ao debate sobre o papel da arquitetura na sociedade e o que seriam os elementos arquitetônicos daquela hora: piso, paredes, coberturas²⁷ – ou seriam conectores de comunicação, telefones, TVs e rádio, permitindo que a arquitetura se torne cada vez mais nômade, efêmera? Seus desenhos funcionam como uma janela para o conhecimento, que permite a análise e a interpretação dos motivos, dos métodos e das técnicas que os levaram a tais abordagens.

No entanto, as proposições de Archigram, enquanto mediadores que estimulam a participação, agem em um movimento contracultural, compartilhando as autorias com seus usuários-participantes e gerando questões respondidas de maneira diferente por cada pessoa. Para o grupo, a definição de estímulo estabelecida por Umberto Eco (1976, p. 191), como um complexo de acontecimentos sensórios que provocam interações, é aplicável como princípio projetual. Utilizam a abertura como caminho de construção arquitetônica por meio da possibilidade de fruição. Prática arquitetônica como mediação a serviço da autonomia das pessoas.

Há uma constante recorrência à literatura em seus trabalhos, construindo um vínculo de ambos aos estudos linguísticos vigentes naquela época. Seus discursos textuais são coerentes com os discursos visuais. Se, com frequência na tradição arquitetônica, a arquitetura é normalmente composta no atendimento das demandas de diversos tipos de clientes e usuários, com Archigram a arquitetura decorre da vontade de seus idealizadores. E se os discursos se constituem após a concepção da obra, justificando a ideia e o partido adotado, temos então aqui, uma outra subversão, pois, em Archigram, há indícios de que a teoria é simultânea à prática da concepção de seus projetos. Archigram, inserido na dinâmica da cultura de massa e na cultura *underground* dos anos 1960 londrinos, torna-se hábil na identificação dos sinais da nova realidade, relacionando-os com a memória de suas experiências. Assim, é capaz de fazer interagir o contexto vivenciado e o conhecimento teórico, para, enfim, configurar uma nova arquitetura, que não se faz mais estável, mas flexível e mutável, e que não se impõe à arquitetura existente, gerando uma nova forma do usar. O novo usar é resultado de estruturas arquitetônicas que se reapresentam como invenções propositivas experimentais.

É importante ressaltar o papel visionário que o grupo desempenhou para os resultados que se estenderam e se tornaram recorrentes na arquitetura do entretenimento, como as estruturas efêmeras para shows, eventos etc. – arquitetura instantânea que também é promovida por circunstâncias emergenciais em grandes catástrofes, guerras civis e safras agrícolas.

NOTAS

¹ Um grupo de arquitetos recém-graduados se reuniu para publicar uma revista, adotando o nome Archigram – junção entre as palavras arquitetura e telegrama (em inglês, o nome é a condensação de “architectural telegram” = “telegrama arquitetônico”). O coletivo inglês teve uma produção que vai de 1961 a 1974, consolidada em 9 1/2 edições. Suas ideias sobre arquitetura, logo ganharam repercussão e se dissiparam em diversos âmbitos da disciplina e da profissão.

² “Nylons, plásticos, resinas, acrílicos, envolveram nossos contemporâneos em um turbilhão coloridíssimo e alegre de coisas que se pegam, se usam e se jogam fora sem pensar. [...] O polietileno transformou todos em astronautas, mudaram nossas experiências em termos de transparência, de luminosidade, de reflexo, de adesividade: infinitas ações que julgávamos impossíveis, estão agora ao alcance de todos.” ARGAN, L. C. *História da Arte Como História da Cidade*. Trad. Pier Luigi Cabra. 3ª edição. São Paulo: Martins Fontes, 1995. p. 275.

³ “Em Drive-in housing, de 1964-66, [...] o automóvel, máquina tornada extensão do corpo, passa a ser percebido como micro-habitat e/ou como ferramenta para um macro-habitat: cinemas drive-in, casas móveis, parafernália, carros que transformam-se em caravanas ou barcos, portas automáticas de supermercados, trailers, etc.” KAMIMURA, Rodrigo. Multiplicidade Versus a “Imagem” da Multiplicidade: Um Olhar Sobre o Projeto do Grupo Archigram para a “Plug-In City”. *Cadernos de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo*, v. 11, n. 2, 2012. p. 20.

⁴ L.A.W.U.N.: acrônimo para Local Available World Unseen Networks (Redes globais invisíveis disponíveis localmente). Segundo Cláudia Piantá Cabral, há um trocadilho da sigla do projeto com o termo lawn (do inglês “relva”) e refere-se a uma paisagem bucólica altamente informatizada. Os dois projetos integram o Gardener’s notebook (“Bloco de notas do jardineiro”). Gardener’s notebook e L.A.W.U.N. foram inicialmente publicados em Architectural Design e republicados em Archigram 9 (1970).

⁵ Cláudia Piantá C. Cabral cita o interesse de Archigram pelo software e o abandono do hardware. “O conceito de software alude diretamente à natureza amórfica da informação elétrica. O software é algo mutável, configurável, personalizável, flexível. Esta é a razão pela qual Archigram passa a abandonar progressivamente o conceito de hardware. Assim como um programa de computador, uma paisagem altamente informatizada como a de L.A.W.U.N. não mais dependeria do hardware, sua carapaça, ou seja, a cidade, o edifício. A dependência espacial do objeto estava associada com limitação, ao passo que a dimensão temporal do ambiente vislumbrava possibilidade, multiplicidade”. CABRAL, Cláudia Piantá Costa. *Grupo Archigram, 1961-1974: uma fábula da técnica*. Barcelona, 2001. p. 31.

⁶ Fundação Graham, fundada em 1956, é uma Fundação de Estudos Avançados em Belas Artes que procura apoiar projetos que fomentam o desenvolvimento e intercâmbio de ideias diversas e desafiadoras sobre arquitetura e seu papel nas artes, cultura e sociedade. Ver: <http://www.grahamfoundation.org/>.

⁷ Participaram do projeto os arquitetos: Peter Cook, Dennis Crompton, Ron Herron e Gordon Pask (Colaborador). Publicado pela primeira vez como: *Archigram Group, Instant City, Architectural Design*, maio de 1969, p. 276-280.

⁸ Se as versões americanas de *Instant City* exploravam os não-lugares urbanos, como um cruzamento de autopistas em Santa Mônica, suas versões europeias têm mais relação com a infiltração em espaços metropolitanos cujo sentido econômico se transformou e onde existe razão para engendrar novos usos, e oportunidade para exercitar estratégias de infiltração. CABRAL, Cláudia Piantá Costa. *Grupo Archigram, 1961-1974: uma fábula da técnica*. Barcelona, 2001. p. 228.

⁹ “This involves the theoretical territory between the ‘hardware’ (or the design of buildings and places) and ‘software’ (or the effect of information and programming on the environment). Theoretically it also involves the notions of urban dispersal and the territory between entertainment and learning”. ARCHIGRAM. *Instant City*. New York: Princeton Architectural Press, 1999. Disponível em: <http://archigram.westminster.ac.uk/project.php?id=119>.

¹⁰ Segundo Cabral (2001), eram recorrentes camas plásticas infladas com água, acolchoados ergométricos, poltronas em formato de bolha, paredes de nylon criando ambientes curvos, móveis infláveis como poltronas, camas e ambientes de recreação. CABRAL, Cláudia Piantá Costa. *Grupo Archigram, 1961-1974: uma fábula da técnica*. Barcelona, 2001. p. 226.

¹¹ A representação desses projetos valoriza a possibilidade de a linguagem visual não poder ser transportada diretamente para um discurso verbal. Mesmo sendo composto por um idioma geral particular, difícil de traduzir para outro idioma, a apresentação de seus projetos explora territórios

comuns com a arte pop, trabalhando com símbolos e colagens que se apropriam de ícones já utilizados em outras apresentações ou de outras autorias, originados de outros meios – jornais ou revistas por exemplo. Imagens de segunda mão já carregadas de um repertório icônico, que, ao serem rearranjadas pelo grupo, agregam novos valores e constroem outras paisagens bidimensionais. O projeto, a cada montagem e apresentação, assim como as imagens e os elementos constituintes, sofrem transformações conceituais.

¹² Possibilidade prevista também em *Plug-in City*, que propunha uma metrópole configurável em rede e permitia a participação do indivíduo como sujeito autônomo e responsável pela criação de seu ambiente e, por consequência, do urbano do qual faz parte.

¹³ De acordo com Vilanova Artigas, em sua aula inaugural pronunciada na FAUUSP, “*Desenho é linguagem também e, enquanto linguagem, é acessível a todos. Demais, em cada homem há o germe, quando nada, do criador que todos os homens juntos constituem. E como já tive oportunidade de sugerir, a arte, e com ela uma de suas linguagens – o desenho – é também uma forma de conhecimento.*” (ARTIGAS, 1986, p. 47). E mais: “*O grafismo paleolítico, a origem do desenho, nossa linguagem, certamente nasceu antes da linguagem oral.*” ARTIGAS, Villanova. *O desenho*. 1986. p. 43. Disponível em: <https://www.google.com.br/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=4&ved=0ahUKEwjWnYuGIZjQAhXHUZAKHf2UDfUQFggOMAM&url=http%3A%2F%2Fwww.revistas.usp.br%2Frieb%2Farticle%2Fdownload%2F45665%2F49262&usg=AFQjCNFmiZkha6kxhDLh2q4s6MiTws0d3A>.

¹⁴ Artigas lembra que o desenho não é a única linguagem para o artista. Artigas separa o desenho entre expressão de linguagem para a técnica e expressão de linguagem para a arte e cita Leonardo da Vinci como um daqueles que desenhou como técnico e desenhou como artista. [...] Para ele, “*ninguém desenha pelo desenho. Para construir igrejas há que tê-las na mente, em projeto. Com efeito, o desenho teve pouca ou quase nenhuma participação na produção de edifícios em muitos períodos da história. O uso do desenho em arquitetura, da forma como conhecemos, é relativamente recente e historicamente situado.*” ARTIGAS, Villanova. *O desenho*. 1986. p. 47. Disponível em: <https://www.google.com.br/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=4&ved=0ahUKEwjWnYuGIZjQAhXHUZAKHf2UDfUQFggOMAM&url=http%3A%2F%2Fwww.revistas.usp.br%2Frieb%2Farticle%2Fdownload%2F45665%2F49262&usg=AFQjCNFmiZkha6kxhDLh2q4s6MiTws0d3A>

¹⁵ A participação íntima do desenho, como signo que representa ideia na arquitetura, surge como planejamento prévio para sua exequibilidade, desde que o homem saiu das cavernas. Mas é a partir do século XII que se tem consolidado um sistema gráfico específico para a arquitetura. CATTANI, Airton. *Arquitetura e Representação gráfica: Considerações históricas e aspectos práticos*. Publicações ARQTEXTO, 2º Semestre, v. 2006, p. 110-123, 2006. p. 113.

¹⁶ “*Projeto mesmo, não obra pronta. [...] a grande maioria dos profissionais mal consegue disfarçar a satisfação de mostrar aos leitores – muitos deles seus pares – a última criação. Não raro, revelam mais satisfação em exibir croquis, desenhos e perspectivas do que, mais tarde, a obra concluída, edificada.*” Texto publicado na revista *Arcoweb*. Citado em VELOSO, Maisa; MARQUES, Sonia. A pesquisa como elo entre prática e teoria do projeto: alguns caminhos possíveis. *Arquitextos*, São Paulo, ano 08, n. 088.08, *Vitruvius*, set. 2007. p. 2 <http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/08.088/211>

¹⁷ A arquitetura, que antes era associada pela historiografia mais à obra construída, à experiência arquitetônica e à vivência do espaço edificado e que tratava o projeto como um testemunho, um registro de obras construídas, a partir dos anos 1960 abre mais espaço para a arquitetura do papel como documento importante das intenções e aspirações arquiteturais e artísticas. VELOSO, Maisa; MARQUES, Sonia. A pesquisa como elo entre prática e teoria do projeto: Alguns caminhos possíveis. *Arquitextos*, São Paulo, ano 08, n. 088.08, *Vitruvius*, set. 2007. p. 3 <http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/08.088/211>

¹⁸ Os pesquisadores Ana Tagliari e Wilson Florio apontam em seu artigo “*Desenho, projeto e intenções em arquitetura – considerações sobre projetos não-construídos*”, que além de Archigram, ideias presentes em outros trabalhos – Leonardo da Vinci (1452-1519), a cidade ideal de Piero della Francesca, até propostas modernas como a cidade industrial (1904) de Tony Garnier (1869-1948), ideias de Antonio Sant’Elia (1888-1916), Mies van der Rohe (1886-1969), e

Le Corbusier (1887-1965). TAGLIARI, Ana; FLORIO, Wilson. Desenho, projeto e intenções em arquitetura: considerações sobre projetos não-construídos. *Encontro de história da arte*, v. 7, p. 65-76, 2011. p. 65-66.

¹⁹ Peter Cook comenta: “Projetos não construídos possuem importância especialmente pela ideia que os estruturam, que apesar de não serem de fato concretizadas em forma de um edifício, estão presentes no conjunto da obra do arquiteto.” [Unbuilt projects can also contain several layers of development, intentionally or not, or consist of particular roles played out by particular drawings.]. COOK, Peter. *Archigram*. London, Studio Vista, 1972. p.29.

²⁰ Segundo Itania Gomes, o modelo de análise semiológica da mensagem televisiva esboçado por Umberto Eco em meados dos anos 1960 será decisivo para o trabalho de investigação do próprio Stuart Hall. in GOMES, Itania. *Leituras Ideológicas ou: como o estruturalismo levou os estudos culturais ingleses às análises de recepção*. UFBA. Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação. 2010, p. 1.

²¹ Os interesses de Eco pelos fenômenos da significação levaram-no a iniciar, no fim da década, uma aproximação com a semiótica, o que deu origem a trabalhos como *A Estrutura Ausente*, *Formas do Conteúdo* e *Tratado Geral de Semiótica*.

²² Texto apresentado por Alfredo Bosi na aula inaugural da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo em 7 de março de 1995. Nessa aula, Bosi cita que, por volta de 1970, o Estruturalismo já havia entrado em crise. BOSI, Alfredo. Formações ideológicas na cultura brasileira. *Estudos avançados*, v. 9, n. 25, p. 275-293, 1995.

²³ Existe sem dúvida uma vontade de ampliação dos repertórios arquitetônicos modernos pela fertilização de outros contextos. Cláudia Piantá Costa Cabral aponta que o grupo atuava sob a concepção de “oito conceitos fundamentais para Archigram propostos como as noções básicas que foram sustentando todos os seus projetos: metamorfose, emancipação, indeterminação, controle e eleição, conforto, nomadismo, o par hard-soft. (...) Esta atuação crítica possuía uma base teórica, que envolvia tanto um discurso interno à disciplina arquitetônica, tal como o pensamento de Rayner Banham, quanto a permeabilidade a discursos externos ao âmbito disciplinar”. CABRAL, Cláudia Piantá Costa. *Grupo Archigram, 1961-1974: uma fábula da técnica*. 2001, Barcelona, 2001. p. 301.

²⁴ “Segundo Eco constitui característica imprescindível de toda obra de arte ser uma “mensagem fundamentalmente ambígua, uma pluralidade de significados que convivem num só significante”. LOPES, Marcos Carvalho. *Umberto Eco: da Obra Aberta para os limites da interpretação*. Redescrições – edição comemorativa. Rio de Janeiro: Multifoco, 2010.

²⁵ Archigram acreditava que um terminal de computador substituiria lojas, escolas, bibliotecas, bancos e outros serviços. Ou seja, a extensão do espaço físico seria dado pelo espaço tecnológico e talvez até um espaço desmaterializado.

²⁶ A fotografia era um recurso bastante utilizado pelo grupo como elemento de representação gráfica para suas composições arquitetônicas. Archigram não tinha acesso aos programas computacionais mais avançados que permitem simular ambientes tridimensionais, como maquetes eletrônicas, mas eram considerados os anfitriões da chegada da arquitetura ao mundo visual através da representação gráfica.

²⁷ Gottfried Semper. *In search of architecture*. Cambridge, Massachussets: MIT, 1984. p. 196. Apud MOREIRA, Eduardo Campos. *1/1: A experiência de projeto*. UFMG – Universidade Federal de Minas Gerais. BH. 2005, p. 251.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ARCHIGRAM GROUP. *A Guide to Archigram 1961-1974*. London: Academy Editions, 1994.
- ARGAN, Giulio Carlo. *História da Arte Como História da Cidade*. Trad. Pier Luigi Cabra. 3ª edição. São Paulo: Martins Fontes, 1995.
- ARTIGAS, João Batista Vilanova. *O desenho*. 1986. Disponível em: <https://www.google.com.br/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=4&ved=0ahUKEwjWnYuGIZjQAhXHUZAKHf2UDfUQFggOMAM&url=http%3A%2F%2Fwww.revistas.usp.br%2Frieb%2Farticle%2Fdownload%2F45665%2F49262&usg=AFQCNFmZkha6kxhDLh2q4s6MiTwsOd3A>.
- BANHAM, Reyner. *Megaestruturas: futuro urbano del passado reciente*. Barcelona: Gustavo Gili, 2001.
- BARKI, José. *O risco e a invenção: um estudo sobre as notações gráficas de concepção no projeto*. 2003. Tese (Doutorado em Urbanismo). – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo. Universidade Federal do Rio de Janeiro. Disponível em: http://cpdoc.fgv.br/sites/default/files/brasil/trabalhos/OCR_BARKI.pdf
- BOSI, Alfredo. Formações ideológicas na cultura brasileira. *Estudos avançados*, v. 9, n. 25, p. 275-293, 1995.
- CABRAL, Cláudia Piantá Costa. *Grupo Archigram, 1961-1974: uma fábula da técnica*. Tese (Doutorado) – ETSAB, Universitat Politècnica de Catalunya, Barcelona, 2001. Disponível em: <http://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/6083/01INDICE.pdf?sequence=1>
- CABRAL, Cláudia Piantá Costa. Plug-in City: em algum lugar do passado, era uma vez um futuro. *ARQTexto*, Porto Alegre, n. 3-4, p. 52-65, 2003. Disponível em: http://www.ufrgs.br/propar/publicacoes/ARQtextos/PDFs_revista_3-4/06_CI%C3%A1udia%20Piant%C3%A1%20Costa%20Cabral.pdf
- CABRAL, Cláudia Piantá Costa. Uma fábula da técnica na cultura do estado do bem estar: Grupo Archigram, 1961-1974. *Cadernos de Arquitetura e Urbanismo*, v. 11, n. 12, 2004. Disponível em: <http://periodicos.pucminas.br/index.php/Arquiteturaeurbanismo/article/view/861/827>
- COOK, Peter. *Archigram*. London: Studio Vista, 1972.
- DUARTE, Fábio. *Arquitetura e tecnologias de informação: da revolução industrial à revolução digital*. São Paulo: FAPESP/ Editora da Unicamp, 1999.
- ECO, Umberto. *A Estrutura ausente: introdução à pesquisa semiológica*. 7ª ed. São Paulo, 1976.
- FEIBER, Silmara Dias. *O espaço estético como expressão social na arquitetura jesuítica - uma abordagem geográfica*. Tese. Universidade federal do Paraná. Curitiba. 2013.
- GOMES, Itania. *Leituras Ideológicas ou: como o estruturalismo levou os estudos culturais ingleses às análises de recepção*. UFBA. Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação. 2010.
- LOPES, Marcos Carvalho. *Umberto Eco: da Obra Aberta para os limites da interpretação*. Redescritões – edição comemorativa. Rio de Janeiro: Multifoco, 2010.
- KAMIMURA, Rodrigo. Multiplicidade versus a “imagem” da multiplicidade: um olhar sobre o projeto do Grupo Archigram para a “Plug-In City”. *Cadernos de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo*, v. 11, n. 2, p. 20, 2012.
- KAMIMURA, Rodrigo. *Tecnologia, emancipação e consumo na arquitetura dos anos sessenta: Constant, Archigram, Archizoom e Superstudio*. Tese (Doutorado). São Carlos: Universidade de São Paulo, 2010. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/18/18142/tde-05012011-153250/pt-br.php>
- KAMIMURA, Rodrigo. Archigram: Além da Arquitetura. 2009. *IV Seminário Nacional sobre Ensino e Pesquisa em Projeto de Arquitetura – PROJETAR 2009* – São Paulo/SP. Disponível em: <http://hdl.handle.net/123456789/1371>
- MATOS, Luana Marinho; SOUZA, Richard Perassi Luiz de. *Semiótica peirciana aplicada à leitura da representação arquitetônica*. São Paulo: USJT, 2010. Disponível em: http://www.usjt.br/arq.urb/numero_04/arqurb4_07_luana.pdf
- MONTANER, Josep Maria. *Después del movimiento moderno*. Barcelona: Gustavo Gili, 1993.
- MOREIRA, Eduardo Campos. *1/1: A experiência de projeto*. UFMG – Universidade Federal de Minas Gerais. BH. 2005.
- ROBBINS, E. *Why Architects Draw*. Cambridge, Massachussets: The MIT Press, 1994.

SANTOS, Fabio Lopes de Souza. Da função à ficção. *Risco: Revista de Pesquisa em Arquitetura e Urbanismo*, n. 2, p. 56-78, 2005. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/risco/article/view/44629>

TAGLIARI, Ana; FLORIO, Wilson. Desenho, projeto e intenções em arquitetura: considerações sobre projetos não-construídos. *Encontro de história da arte*, v. 7, p. 65-76, 2011. p. 65-66.

VELOSO, Maisa; MARQUES, Sonia. A pesquisa como elo entre prática e teoria do projeto.. Alguns caminhos possíveis. *Arquitextos*, São Paulo, ano 08, n. 088.08, *Vitruvius*, set. 2007. p. 03 <http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/08.088/211>

WONG, Wucius. *Princípios de forma e desenho*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

Nota da Autora

Artigo resultante de pesquisa desenvolvida no programa de Pós-graduação da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo (PPGAU-FAUeD) da Universidade Federal de Uberlândia, para obtenção do título de mestre, sob a orientação do Prof. Dr. Marco Antonio Pasqualini de Andrade.

Nota do Editor

Data de submissão: 04/02/2016

Aprovação: 01/09/2016

Revisão: Victor Marioto

Adriane Silvério Neto

Professora da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo do Centro Universitário de Patos de Minas – UNIPAM.

CV: <http://lattes.cnpq.br/5602743594975978>

adrianesneto@yahoo.com.br